

# TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

## IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

Tese (doutorado)

Dissertação (mestrado)

Monografia (especialização)

TCC (graduação)

Artigo científico

Capítulo de livro

Livro

Trabalho apresentado em evento

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

Matrícula:

Título do trabalho:

## RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial:      Não      Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano:      /      /

O documento está sujeito a registro de patente?      Sim      Não

O documento pode vir a ser publicado como livro?      Sim      Não

## DECLARAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Local      /      /  
Data

*Miréia Ribeiro Borges*

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo:



*Laís Alice Oliveira Santos*

Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

Formulário 32/2024 - CCEG-MO/CEG-MO/DE-MO/CMPMHOS/IFGOIANO

### **ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CURSO**

No dia 26 de março de 2024, às 13:45 horas, nas dependências do Instituto Federal Goiano, Campus Morrinhos, ocorreu a banca de defesa do trabalho de curso (TC) intitulado: A importância do Lúdico no desenvolvimento Infantil do(a) aluno(a) Miréia Ribeiro Borges, sob a orientação do(a) professor(a) Laís Alice Oliveira Santos do Curso Superior de Pedagogia. A banca de avaliação foi composta pelas professoras Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano e Dra. Thelma Maria de Moura Bergamo. A palavra foi concedida à estudante para a apresentação oral do TC, houve arguição da candidata pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela APROVAÇÃO da estudante. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Profa. Dra. Laís Alice Oliveira Santos

Orientadora

Profa. Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano

Membro

Profa. Dra. Thelma Maria de Moura Bergamo

Membro

Documento assinado eletronicamente por:

- Lais Alice Oliveira Santos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/04/2024 14:18:09.
- Thelma Maria de Moura Bergamo, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/04/2024 18:09:23.
- Sangelita Miranda Franco Mariano, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/04/2024 22:35:25.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 15/03/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 584427

Código de Autenticação: 2f2b52ccfa



INSTITUTO FEDERAL GOIANO

Campus Morrinhos

Rodovia BR-153, Km 633, Zona Rural, SN, Zona Rural, MORRINHOS / GO, CEP 75650-000

(64) 3413-7900

# A Importância do Lúdico no Desenvolvimento Infantil

## *The importance of play in child development*

### Resumo

O presente artigo buscou investigar a importância do lúdico no desenvolvimento infantil; examinando o significado da brincadeira no desenvolvimento das crianças, em diferentes aspectos como às habilidades de escrita e leitura, nos aspectos emocionais, físico e criativo na educação infantil. A abordagem metodológica escolhida para conduzir esta pesquisa se classifica como pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico. Ao realizar uma análise minuciosa de estudos teóricos e empíricos, determinou-se que jogos, brinquedos e atividades têm um impacto substancial no desenvolvimento da linguagem em crianças em idade pré-escolar. Diversas atividades lúdicas, como jogos de tabuleiro modificados, quebra-cabeças de letras, contação de histórias e criação de narrativas, criam um ambiente interativo e estimulante para a exploração da linguagem escrita e falada. Além disso, estas atividades incentivam a interação social, levando ao aprimoramento das habilidades de comunicação e colaboração, que são cruciais para alcançar o sucesso na alfabetização. Consequentemente, reconhecer a importância da brincadeira na educação infantil é vital para estabelecer ambientes de aprendizagem inclusivos e eficazes que atendam às diversas necessidades e capacidades de todas as crianças ao longo do seu percurso educativo.

**Palavras-chave:** Educação; Desenvolvimento infantil; Lúdico; Aprendizagem.

### Abstract

This article sought to investigate the importance of play in child development; examining the significance of play in children's development, specifically in relation to writing and reading skills in early childhood education. The main objective of the research was to understand how games, toys and activities are incorporated into early childhood education to promote the growth of writing and reading skills. The methodological approach chosen to conduct this research is classified as bibliographic and qualitative research. By conducting a thorough analysis of theoretical and empirical studies, it was determined that games, toys, and activities have a substantial impact on language development in preschool children. Various playful activities, such as modified board games, letter puzzles, storytelling and narrative creation, create an interactive and stimulating environment for exploring written and spoken language. Additionally, these activities encourage social interaction, leading to improved communication and collaboration skills, which are crucial to achieving success in literacy. Consequently, recognizing the importance of play in early childhood education is vital to establishing inclusive and effective learning environments that meet the diverse needs and capabilities of all children throughout their educational journey.

**Keywords:** Education; Child development; Ludic; Learning.

## 1. INTRODUÇÃO

De acordo com Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p. 180), “a brincadeira revela-se como um instrumento de extrema relevância para o desenvolvimento da criança. Sendo uma atividade que permeia a fase infantil e merece atenção e envolvimento” os autores defendem que o brincar está presente na vida da criança desde cedo e ajuda no aprendizado em diferentes aspectos, como na socialização, no desenvolvimento de habilidades psicossociais, físicas, cognitivas e emocionais.

Brincando, a criança expõe seus sentimentos, aprende, explora, edifica, sente, pensa, reinventa e se movimenta.

As brincadeiras e as interações são ferramentas importantes para o desenvolvimento integral das crianças dentro e fora dos muros da escola com objetivo de proporcionar um ambiente onde possam interagir individualmente e com outras crianças, com brinquedos e objetos por meio de brincadeiras que promovam a sociabilidade, ou seja, situações de interação.

Além disso, as atividades lúdicas na infância são essenciais para o desenvolvimento da personalidade e para a capacidade de interagir com os demais. O jogo por ser livre de pressão desperta interesse as crianças, fazendo com que elas reflitam e descubram suas próprias ações, proporcionando para entender o mundo ao seu redor e vivenciar a vida utilizando seus vários sentidos. A necessidade de brincar na infância é inerente ao processo de crescimento e amadurecimento. O aspecto lúdico é apreciado por sua habilidade de envolver a criança de maneira singular, profunda e completa, permitindo que ela manifeste sua personalidade e adquira um maior autoconhecimento.

A diversão permeia todo o universo infantil, podendo se estender ao campo educacional, principalmente na etapa da educação infantil, que organiza sua proposta educativa baseada no tripé: educar, cuidar e brincar. A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), ao tratar sobre essa etapa da Educação Básica sinaliza a brincadeira como um dos eixos estruturantes, juntamente com o eixo de interações que são: oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e dimensão cultural. O brincar também aparece nesse documento como um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, sendo os outros, conviver, participar, explorar, expressar e conhecer-se, que ressalta a devida importância que o brincar tem na vida da criança (BRASIL,2018).

Nesse contexto o lúdico ganha destaque como uma abordagem pedagógica que prioriza os conhecimentos adquiridos na infância por meio de práticas que envolvam a criança a partir de seus interesses e motivações coerentes com essa etapa de vida, o que tem motivado uma ampla discussão nas atuais iniciativas de formação de educadores. Com a finalidade de aprimorar a excelência da educação e enaltecer a cultura infantil por meio da abordagem lúdica, é necessário que os profissionais da educação expandam seu domínio sobre este tema, procurando

compreender de que maneira tais atividades estão sendo incorporadas nas salas de aula e sua devida importância no desenvolvimento Infantil.

Por isso, esta pesquisa tem uma relevância no campo da formação de professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental pelo objetivo traçado em investigar a relação entre a utilização de atividades lúdicas no cotidiano escolar e o desenvolvimento infantil.

A aprendizagem lúdica é um assunto que tem ganhado espaço no cenário educacional e este contexto nos levou a questionar: de que maneira os jogos, brinquedos e brincadeiras tem contribuído para o desenvolvimento infantil? Em quais aspectos a criança se desenvolve ao brincar? E na caminhada de responder nossas inquietações utilizamos uma pesquisa de caráter bibliográfico e qualitativo, delineando por meio de pesquisa em artigos e periódicos, materiais de autores que dialogam sobre o tema.

Sendo assim, este artigo é composto primeiramente sobre a narrativa da importância do brincar, no qual se aborda o contexto histórico do brincar e sua defesa como um direito da criança. No segundo momento, abordamos os conceitos de jogo, brinquedo, brincadeira e ludicidade, conectando às práticas pedagógicas, explorando a importância que o brincar traz para a infância. Posteriormente, trazemos os resultados e discussões explicitando os diálogos entre os autores que fizeram parte do levantamento teórico, abordando a relação entre o brincar e os aspectos do desenvolvimento da criança e por fim, apresentamos as considerações finais do trabalho.

## **2. METODOLOGIA**

A abordagem metodológica escolhida para conduzir esta pesquisa se classifica como pesquisa bibliográfica e qualitativa, ou seja, foi feito um levantamento na literatura para embasar o trabalho, incluindo autores como: Friedmann (2014), Kishimoto (1997), Piaget (1978) e Vygostsky (2007). Desse modo o trabalho será fundamentado a partir de autores que descreveram e dialogaram sobre o tema trabalhando o que foi proposto nesta pesquisa. Sendo assim, o método de pesquisa utilizado será o levantamento teórico por meio de artigos, teses,

periódico e publicações, buscando contribuir para a compreensão sobre a utilização de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na educação infantil.

A pesquisa qualitativa se preocupa com a observação de aspectos individuais de um fenômeno. Em seguida, analisa essas observações mediante de sua lente hermenêutica (técnica de interpretação de textos, significado das palavras) perguntando qual o significado que os fenômenos observados têm para seus observadores, ou como eles fazem sentido para eles (Apollinário, 2004). Gonsalves (2003) acredita que essa abordagem de pesquisa permite tanto a análise quanto a interpretação.

Para alcançar o objetivo deste estudo selecionamos a pesquisa bibliográfica que consiste em um processo metodológico que busca a resolução de um problema por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Bastos e Keller (1995, p. 53) definem: “A pesquisa científica é uma investigação metódica acerca de um determinado assunto com o objetivo de esclarecer aspectos em estudo”. Segundo Macedo (1994, p. 13), a pesquisa bibliográfica: “Trata-se do primeiro passo em qualquer tipo de pesquisa científica, com o fim de revisar a literatura existente e não redundar o tema de estudo ou experimentação”.

Nesse sentido, selecionamos os bancos de dados, “SciELO e Google Acadêmico” por serem referenciados na área da educação para a busca de trabalhos acadêmicos. Utilizamos os descritores “jogos, brincadeiras e educação infantil” e, encontrados no banco de dados SciELO 06 (seis) artigos, cujos temas são vinculados às áreas de: capacidades físicas; fisioterapia em Pediatria; educação física na educação infantil, o tema jogo infantil no Periódico Proposições, a indústria cultural e infância, prática em matemática. Já buscando pelos descritores “alfabetização, jogos e brincadeiras e educação infantil” no banco de dados do Google acadêmico foram encontrados artigos que ajudarão nessa pesquisa como: A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento; a importância do lúdico na educação; a contribuição do brincar como recurso pedagógico na sala de alfabetização na escola Milton da Costa Ferreira; jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem no ensino fundamental; a importância das atividades lúdicas na educação infantil; a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem; Como ampliar jogos brincadeiras na educação

infantil; a importância das atividades lúdicas na educação infantil; a importância do lúdico no processo de alfabetização no primeiro ano do ensino de nove anos.

Desse modo, utilizamos 08 trabalhos, os quais quatro explicam sobre jogos brinquedos e brincadeiras vinculados ao processo de alfabetização e outra metade com a educação infantil. A partir dessas pesquisas temos uma compreensão sobre como as crianças conseguem ter uma aprendizagem significativa através dos jogos e brincadeiras que realizam na escola e sua devida importância para o desenvolvimento delas.

### **3. O BRINCAR NA HISTÓRIA E NA ESCOLA**

Na perspectiva histórica, o brincar já fazia parte dos seres humanos desde a antiguidade, nos tempos das cavernas. E por meio da brincadeira promoviam a humanização. Com o passar dos tempos foram tendo várias transformações para que o brincar fosse visto como um auxiliador importante na vida das crianças. O brincar na escola além de auxiliar na formação da criança, promove a socialização e desenvolve habilidades psicomotoras, sociais, físicas, cognitivas e emocionais.

#### **3.1 Contexto histórico e legal do brincar**

O olhar voltado à importância do brincar para o pleno desenvolvimento da criança no decorrer da infância é resultado de uma conquista histórica, de avanços relacionados à própria compreensão e ressignificação do que é a infância ao longo do tempo. Portanto, a brincadeira, como elemento cultural ganha seu espaço e reconhecimento na sociedade moderna à medida que as infâncias são reconhecidas como uma etapa de vida que tem suas características próprias (Brougère, 2010).

A partir do século XVIII, a imagem das crianças como separadas dos adultos expandiu-se e a brincadeira tornou-se um exemplo típico desta época. O jogo acompanhará crianças em idade pré-escolar e penetrará nas instituições infantis criadas desde então. A história da infância demonstra uma atitude considerada não linear devendo ser contextualizada, pois passou por longas transformações desde épocas quando a criança era invisível na sociedade até os atuais dias. (ANDRADE, 2010).



No final do século XX a infância tornou-se uma questão candente para o Estado e para as políticas não governamentais, para o planejamento econômico e sanitário, para legisladores, psicólogos, educadores e antropólogos, para a criminologia e para a comunicação de massa. Desde a nossa própria infância, quando se acreditava na inocência de diferentes graus da infância (FREITAS, 2016. p.31).

Segundo Faria e Finco (2011), a fase infância é discutida em diversas áreas do conhecimento, podendo ser apresentada de forma global ou individual. Podemos caracterizar a infância, numa perspectiva biológica, como um estágio do desenvolvimento humano que todos os indivíduos atravessam.

A cultura do brincar tem ganhado terreno em diferentes áreas e como afirma Kishimoto (1999 p.22) “Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem”.

Com o surgimento da crescente preocupação em relação à criança e a infância, enquanto sujeitos de direitos, vivenciamos a contribuição de estudos científicos e o desenvolvimento de conhecimentos em diversas esferas de pesquisa ocupando um espaço cada vez maior sobre a aprendizagem infantil, essa que nasce da experiência adquirida pelo ambiente, se desenvolvendo durante a vivência de fases distintas, que proporcionam a aquisição de habilidades essenciais para a vida, como a linguagem e o pensamento.

A Constituição Federal de 1988 em seu artigo 227, consolidou um importante marco legal de reconhecimento dos direitos da criança, para que essa tenha uma infância humana e respeitada em suas necessidades, como descreve:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, **o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária**, além de colocá-los a salvo, de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (grifos nossos).

Dentre esses direitos, destacamos o direito à liberdade, que insere o brincar como um aspecto a ser respeitado na infância, permitindo que a criança expresse

suas vontades e desejos, além da sua autonomia. Conforme previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente (1990):

O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:  
I – ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as condições legais;  
II opinião e expressão;  
III – crença e culto religioso;  
IV – **brincar**, praticar esportes e divertir-se (Art. 16, grifos nossos).

No campo educacional, a etapa da educação infantil que traz de modo evidente a importância do brincar, ao estabelecer como um dos eixos estruturantes<sup>1</sup> e um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento no documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Considerando que este tem sido um documento no campo do currículo que tem sido consultado e utilizado para que cada uma das redes e escolas construam suas próprias propostas curriculares, a brincadeira tem alcançado os profissionais da educação, principalmente os que atuam na educação infantil, é por meio do brincar que a criança desenvolve capacidades importantes como atenção, memória, imaginação, e desenvolve as áreas de personalidade afetiva, motricidade e sociabilidade.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (Brasil, 2017, p. 33).

Portanto, a brincadeira alcança espaço no campo legal à medida que temos os avanços com relação à concepção de infância. Mas é preciso nos questionar se esse direito de fato tem sido respeitado na prática cotidiana das crianças em suas diferentes infâncias onde há três etapas formativas, são elas: a fase da primeira infância, que compreende desde o nascimento do bebê até os dois anos de idade; a fase da segunda infância (conhecida como etapa pré-escola) que engloba dos três aos cinco anos e a fase da terceira infância, ou idade escolar, que tem início por volta dos seis anos e termina aos doze anos.

---

<sup>1</sup> Os eixos estruturantes, “interações e a brincadeira”, estabelecidos na BNCC reafirmam o que as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, 2009) já delimitavam.

Kishimoto (2008) ao analisar os tempos e espaços que são reservados ao brincar na escola evidencia que o brincar tem sido restrito às aulas de educação física e ao recreio são destinados, precisando ainda que avancemos na construção de uma cultura do brincar que faça parte do cotidiano escolar em diferentes tempos e espaços, como se enfatiza na BNCC (2017, p.34), sobre o Brincar como “direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil”.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (p. 34).

A fase da infância representa um dos estágios mais significativos na vida do ser humano, e justamente nesta fase em que aprendemos valores que serão levados ao longo dos anos. É preciso pensar nos lugares e oportunidades que lhes são dados com direitos e deveres garantidos. Além da consideração de que as crianças devem ser respeitadas no processo de aprendizagem, é preciso reconhecer cada uma delas como sujeito de direitos individuais e fazer valer esses direitos.

### **3.2. Brincando com os conceitos de jogo, brinquedo, brincadeira e ludicidade.**

Mas afinal, o que estamos chamando de brincar? É necessário iniciarmos um diálogo sobre esse conceito para então planejarmos e colocarmos o brincar como um eixo importante no currículo da educação infantil e para que esteja presente em outros espaços e momentos da educação básica. Para compreender o significado genuíno da brincadeira no âmbito escolar, é imperativo aprofundar-se nas suas diversas facetas e elementos. Inicialmente, a brincadeira é uma atividade realizada de forma voluntária e independente, assumindo a criança o papel central nas suas próprias experiências. Segundo Ornelas (2002), o brincar engloba diversas categorias como jogos, brinquedos e atividades, cada uma delas diferenciada por suas características únicas, apesar de compartilharem uma estrutura conceitual comum. Por meio da brincadeira, as crianças adotam diferentes personas, constroem narrativas e imaginam realidades alternativas, afirmando assim a sua autonomia e expressando a sua individualidade única.

De acordo com o dicionário Aurélio, o sinônimo da palavra brincar, é se divertir, distrair, relaxar, entreter, brincar e recriar. Ninguém pode se expressar melhor do que uma criança brincando. Segundo alguns teóricos como Piaget (1978), Kishimoto (1997), Vygotsky (2007), brincar é uma forma da criança se expressar, criar e recriar seu mundo adulto e principalmente o mundo deles.

É um desafio trazer esses conceitos de infância à tona, à medida que Kishimoto (2008, p.17) nos afirma que no Brasil temos “um nível baixo de conceituação desse campo”, o que tem ocasionado que muitas vezes “os termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta” (idem, ibidem). Essa dificuldade se dá principalmente pelos aspectos culturais que permeiam essas atividades, pois “Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente” (idem, p. 13).

Dessa maneira, mesmo que recebam a denominação de jogos como iguais,, eles podem ser categorizados de diversas maneiras, e aqui estão alguns mais comuns:

- Jogos de cartas: são jogados com baralhos de cartas, como uno, pôquer, bridge e outros.
- Jogos de tabuleiro: jogos que envolvem um tabuleiro e peças, como xadrez, damas, jogos de estratégias e outros.
- Jogos de esportes: jogos físicos que envolvem atividades esportivas, como futebol, basquete, tênis, vôlei e outros.
- Jogos eletrônicos: jogos de vídeo e computadores, incluindo videogames, jogos com dispositivos móveis e jogos online.
- Jogos de simulação: jogos que simulam situações da vida real, como simuladores de cidades, vôo e jogos de gerenciamento.
- Jogos de quebra-cabeça: jogos baseados em desafios lógicos.
- Jogos de ação/Aventura: jogos que envolvem exploração, combate e resoluções. Desafiando o reflexo e raciocínio rápido do jogador.

Macedo, Petty, Passos (2007) ressaltam, entretanto, que uma dimensão fundamental para compreender a importância dessas atividades recreativas para o desenvolvimento infantil, refere-se a sua ludicidade. Para alcançar esse objetivo, de compreensão da importância de jogos, brinquedos e brincadeiras, eles consideram a

existência de cinco indicadores que possibilitam deduzir a incorporação do elemento lúdico no processo de aprendizado ou desenvolvimento. Esses indicadores incluem a presença do prazer funcional, a introdução de desafios, a exploração de possibilidades, a dimensão simbólica (diferenciação entre significado e significante) e a expressão de maneira construtiva (formando opiniões próprias) e relacional (sua forma de se relacionar com outras pessoas, expressando suas emoções).

Nas escolas, é essencial que os professores planejem suas aulas de modo a integrar abordagens lúdicas em sua metodologia, utilizando jogos e brincadeiras como recursos, permitindo assim o envolvimento ativo das crianças, incorporando o elemento da emoção e da satisfação como partes fundamentais do processo de desenvolvimento.

Há um aspecto ao qual se deve dar especial atenção quando se trabalha com as atividades lúdicas de forma mais consciente: o caráter de prazer e ludicidade que elas têm na vida das crianças. Sem esse componente básico, perde-se o sentido de utilização de um meio, cujo principal intuito é o de resgatar as atividades lúdicas, sua espontaneidade e, com elas, sua importância no desenvolvimento integral das crianças (Friedmann, 2012, p.45).

No contexto educacional, os professores assumem responsabilidades de promover atividades lúdicas que tenham como objetivo a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças com várias dimensões. É necessário que esta estratégia faça parte da prática docente buscando benefícios, para o desenvolvimento das dimensões cognitiva, motora e afetiva das crianças. O lúdico permite que a criança tenha liberdade de se expressar. Por seu intermédio, é possível desenvolver suas habilidades, estimular a criatividade e interagir de forma ativa dentro do meio que está inserida.

As atividades devem ser apropriadas à idade em que a criança se encontra, de modo que, para cada idade existem atividades adequadas. Assim, levando em consideração as particularidades de cada faixa etária e grupo, o professor tem a capacidade de intervir nos momentos apropriados, com o propósito de motivar as crianças de uma forma adequada e prazerosa.

A hipótese é que, se soubermos observar a presença – maior ou menor – do lúdico, poderemos compreender as resistências, desinteresses e toda a sorte de limitações que tornam, muitas vezes, a escola sem sentido para as crianças (Macedo; Petty & Passos; 2007, p. 14).

Para que esse trabalho tenha êxito, deve ser abordado sob a perspectiva das crianças, incorporando os elementos de sua cultura e imaginário, para explorar a perspectiva do prazer funcional enquanto poderosa ferramenta presente nos jogos, brinquedos e brincadeiras.

Ao explicitarmos sobre os aspectos conceituais, ressaltamos que os jogos e brincadeiras e a ludicidade são constantemente classificados com relação aos seus materiais e conteúdo. É preciso entender a interpretação conceitual dessas palavras e a importância dos recursos no ambiente escolar sob a ótica de diferentes pesquisadores. É importante analisá-los e utilizá-los de acordo com os significados e intuítos pretendidos. Do ponto de vista histórico-cultural, os termos brinquedo, jogo e brincadeira são definidos à luz de diferentes pensadores, como objetivo de definir seus significados em suas diferentes culturas, podendo sua designação e compreensão variar conforme sua cultura (Vygotsky, 2007).

#### **4. O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Fundamental para o desenvolvimento infantil, o brincar é uma atividade que auxilia na formação da criança, na socialização e promove o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, físicas, afetivas, entre outras. Por meio da brincadeira a criança se socializa cada vez mais, compartilhando ideias, formando conceitos, e aguçando sua percepção.

##### **4.1 O Brincar e as diferentes possibilidades de desenvolvimento da criança.**

No ambiente escolar, ao brincar, a criança aprende mais sobre si mesma e vivencia o mundo. Utiliza os espaços para criar, movimentar, apropriar-se e isso desafia o adulto, pois é preciso oferecer novos ambientes que possam ser descobertos e explorados, assim, as crianças poderiam dar novo sentido e transformá-lo conforme sua imaginação. O direito de brincar é importante para o desenvolvimento integral da criança, mesmo que ainda seja um grande desafio a ser superado, pois, existem obstáculos que impedem a criança de brincar, como a falta de recursos e planejamentos. Neste contexto, cabe aos profissionais da educação

compreender o brincar como um direito e planejar a escola como um espaço brincante.

A escola é um dos lugares importantes em que o brincar necessita estar presente. Como fatores importantes, é necessário incentivar os profissionais da educação sobre a importância da inclusão dos jogos no processo de ensino, para o desenvolvimento dos alunos, e são durante as brincadeiras e jogos que as crianças se expressam, dando sentido a diferentes experiências.

As crianças devem ter a oportunidade no espaço escolar de brincar de diferentes maneiras, sozinhas, com outras crianças e adultos, para que assim, se conectem entre si de diversas formas. É preciso oferecer essas oportunidades para que haja interação, troca e contribuindo significativamente para suas relações sociais. Desta forma, a brincadeira se configura como uma estratégia de ensino e aprendizado eficaz, uma vez que possibilite que a criança explore diversas maneiras de aprender como parte de um processo social, possibilitando um alfabetismo significativo e permitindo que a criança internalize o conhecimento por meio da brincadeira.

Santos (2010) apresenta seis perspectivas distintas ao discutir vários modos de jogo, que serão descritos. Olhando de um ponto de vista filosófico, os jogos são frequentemente vistos como uma força contrária à razão. Contudo, nessa era moderna, é crucial estabelecer uma relação equilibrada e cooperativa entre razão e emoção. Eles não deveriam entrar em conflito, mas sim trabalhar juntos para descobrir um novo paradigma para a existência humana. Sob esta luz, a jogabilidade, que abrange subjetividade, emoções, valores e sentimentos, é inerentemente emocional e deve ser integrada à racionalidade no comportamento humano.

Vista por meio de lentes sociológicas, a brincadeira é considerada o meio mais autêntico pelo qual as crianças assimilam a realidade que vivem. Mediante a brincadeira, as crianças internalizam os valores, tradições, normas sociais e regulamentos do ambiente que as rodeia. Nessa perspectiva, a assimilação cultural surge das trocas lúdicas que ocorrem entre as crianças, seus brinquedos e seus pares (Santos, 2010).

Quando se trata de criatividade, tanto brincar quanto criar giram em torno da exploração do próprio “eu”. Através dos jogos, os indivíduos têm a oportunidade de

expressar a sua criatividade, enquanto no ato de criação se envolvem com imagens, símbolos e ideias, libertando o seu potencial. É durante estes momentos lúdicos e criativos que os indivíduos descobrem verdadeiramente a sua identidade autêntica, ou seja, a consciência exclusiva de si mesmo, onde a criança age de acordo que ela acredita. Como resultado, as crianças que são incentivadas a participar em brincadeiras sem restrições têm maior probabilidade de se tornarem adultos imaginativos e inovadores.

No domínio psicoterapêutico, o objetivo da brincadeira é obter informações sobre a jornada de desenvolvimento da criança e abordar quaisquer obstáculos claros ao crescimento. Para os psicoterapeutas, a brincadeira serve como um modo único de comunicação e representa uma intervenção terapêutica por si só. O objetivo da psicoterapia é promover a saúde mental, proporcionar condições para o enfrentamento de transtornos psíquicos individuais ou em grupo, além resgatar as crianças de vivenciarem apenas os aspectos positivos e benéficos da brincadeira. Com essa abordagem, o brincar assume uma perspectiva terapêutica, permitindo que os indivíduos expressem livremente seus medos, tristezas e outras emoções, transcendendo os desafios internos e abraçando uma revelação completa de si mesmos, mantendo ao mesmo tempo um sentimento de alegria, felicidade, carinho e entusiasmo (Santos, 2010).

Ao considerar o ponto de vista pedagógico, foi estabelecido que incorporar a brincadeira na aprendizagem das crianças é uma abordagem eficaz. A utilização de jogos na educação tem crescido significativamente, pois desempenham um papel crucial na formação da personalidade, na promoção do crescimento intelectual, no avanço das capacidades cognitivas e na facilitação do desenvolvimento de funções psicológicas de ordem superior são elas: memória, consciência, percepção, atenção, fala, pensamento, vontade, formação de conceitos e emoções. Como resultado, os jogos tornaram-se um método viável para aquisição de conhecimento.

As palavras brinquedo (objeto usado) e jogo (ação de jogar) são diferentes em sua grafia e pronúncia, mas utilizadas pedagogicamente com objetivos semelhantes: atuar como construtores do conhecimento, ou seja, serem elementos atrativos capazes de melhorar a aprendizagem da criança. A característica principal dos jogos e brincadeiras é possibilitar um aprendizado lúdico de forma que são



aprendidos muitos ensinamentos físicos, intelectuais e sociais por meio dos jogos e brincadeiras.

Piaget (2010, p. 99) afirma que:

O jogo é, portanto, sob as duas formas essenciais de exercício sensorio motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu.

Desta forma, os jogos e brincadeiras são essenciais para o ambiente infantil, pois por meio dele a criança assimila coisas e situações da realidade agregando novos saberes ao seu conhecimento e transformando o conhecimento em novas possibilidades de aprendizagem. Desenvolvendo a sua inteligência, construindo diferentes saberes por meio da emergência das necessidades que tem ao longo do processo de adaptação às diferentes fases da vida infantil que são: a fase da primeira infância, sendo o nascimento do bebê até os dois anos de idade; a segunda infância, que seria a pré-escola dos três aos cinco anos de idade e a terceira infância, que se inicia aos seis anos e termina aos doze anos, promovendo a distinção entre a imaginação e a vida real.

O jogo tem como um dos objetivos se comunicar e interagir com o ambiente. É por meio deles que as crianças mostram sua criatividade, habilidade e imaginação. Desde a infância, esses aspectos são motivados para estimular o processo ao longo de toda a vida. Algumas atividades lúdicas como: contração de história, pintura a dedo, teatro com fantoches, músicas e danças, permitem que as crianças revelem seus traços de personalidade. Além de entretenimento os jogos também são projetados para educar e promover o conhecimento. Brincar ajuda as crianças a se compreender e tem um efeito positivo na socialização com outros (OLIVEIRA, 2000).

A ludicidade desempenha um papel vital na educação, tornando o processo de aprendizado mais envolvente, significativo e eficaz. Ela pode ser usada de forma criativa pelos educadores para alcançar uma ampla gama de objetivos educacionais, além de promover o desenvolvimento integral dos alunos.

#### **4.2. As contribuições do lúdico para o processo de aquisição da leitura e da escrita**

Na escola, as crianças também expressam sentimentos e relações com seus pares por meio de brincadeiras, desenvolvendo suas habilidades e sentidos. É uma forma de se expressar com naturalidade e expressar seus verdadeiros sentimentos sem ter vergonha do julgamento do professor. A colaboração entre as equipes, a vontade de vencer ou simplesmente de fazer algo que não será avaliado pode aliviar a pressão dos estudos e trazer satisfação na realização das atividades. Portanto, é interessante oferecer diferentes tipos de interações, ao mesmo tempo em que oferece espaço para desenvolver diferentes aptidões.

As crianças precisam primeiro de espaços, seja na escola ou em outro lugar, para se sentir confortáveis e aproveitar as brincadeiras, o importante é dar tempo para que as crianças se sintam felizes por permanecer ali. Os professores precisam dedicar seu tempo e deixar a criança livre em um ambiente amigável para pensar livremente, sua forma de ver e pensar, não limitando e interferindo nas suas brincadeiras. Cada criança precisa de seu tempo, espaço e liberdade, e cabe aos adultos e educadores praticar a importância que os brinquedos e as brincadeiras agregam a uma criança. Para Santos (2016, p.08):

As crianças assumem diferentes papéis enquanto brincam e agem frente à realidade de maneira prazerosa e divertida. Ao brincar as crianças constroem conhecimentos, interagem, aprendem a conviver em grupo, escolhem os tipos de brincadeiras que gostam a alegria que demonstram quando estão brincando. Portanto, para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca.

Quando a criança brinca, ela expande sua imaginação, ultrapassando os limites convencionais como: criar fantasias, personagens, acontecimentos, que muitas vezes são inspirados em algum desenho/filme preferidos, e é assim que ocorre sua interação. Porém, muitos professores não dão essa oportunidade aos seus alunos, não deixando que eles escolham do que querem brincar, como querem brincar ou até mesmo não escolhendo a cor do lápis que deseja pintar algum desenho, obrigando-os a estabelecer o que devem fazer, sem olhar para o que a criança realmente necessita naquele momento, ou seja, seu espaço, das suas atitudes, da sua liberdade, para que amanhã seja um adulto capaz de escolher, opinar e criticar.

Levando em consideração que as brincadeiras e os jogos são de extrema importância para a educação infantil, pois são os principais meios para o desenvolvimento com o mundo e internamente, este trabalho explica que o brincar não deve ser entendido como um simples passatempo nas escolas, inútil para o aprendizado das crianças, mas como um recurso educacional.

De acordo com Piaget mencionado por Almeida (1995), existem quatro fases do desenvolvimento psíquico da criança que são: sensório-motor, pré-operatório, concreto e formal. Aqui citaremos apenas duas, a fase pré-operatória (intuitiva) e a fase operacional concreta.

Fase Intuitiva – dos 04 (quatro) aos 06 (seis) anos, nessa fase as crianças gostam de jogos em que seu corpo está em movimento. É a fase em que a criança imita tudo e tudo quer saber. Reúne-se com outras crianças para brincar, mas agem sem observar regras, no jogo todas ganham e todas perdem. A participação do adulto é importante para a criança. É fundamental que a família e a pré-escola proporcionem um ambiente rico em informações que possam estimular o desenvolvimento, e nunca a forçar a assimilar nada além daquilo que é capaz de fazer naturalmente e com prazer (Almeida, 1995, p. 29 e 38).

Nessa fase o professor tem papel fundamental no aprendizado da criança como considera Piaget, a criança nunca deve ser compelida, mas deve ser deixada livre para que seu aprendizado seja procedente, e isso é feito por meio de brincadeiras e brinquedos que as crianças aprendam e dominem os conteúdos com mais facilidade.

Não é só na fase de alfabetismo que a criança precisa ter contato com jogos e brincadeiras educacionais, mas desde bebê existe a necessidade de descobrir seu corpo e expressões, e nada melhor que brincadeiras e brinquedos, que facilita a descoberta. O papel da família é fundamental e indispensável no desenvolvimento da criança e deve entender que a criança precisa se movimentar e se descobrir.

Fase da Operação Concreta – 6 (seis) aos 12 (doze) anos aproximadamente. Fase escolar em que a criança incorpora os conhecimentos tem consciência de seus atos e desperta para o mundo em cooperação com seus semelhantes. As brincadeiras, a prática esportiva, os jogos, e os brinquedos, aparecem sempre em forma de interação social, munido de regras. A presença do adulto, pais e professores, constitui condições de liberdade, possibilidades de segurança e de enriquecimento. A escola representa a essência de sua formação, nela o aluno se educa e incorpora conhecimentos

novos, os jogos tornam-se atividades sérias (Almeida, 1995, p. 29 e 38).

A partir desse estágio de idade, podemos notar o crescimento da compreensão e aceitação de regras. É nesse estágio que jogos e brincadeiras com regras começam a ser introduzidos, a fim de preparar as crianças para se tornarem cidadãos críticos capazes de lidar com os desafios da vida em sociedade, onde as normas e limites desempenham um papel central. No entanto, muitas crianças podem resistir a essas regras e restrições impostas pelos adultos, portanto, é importante abordar esse tema com sensibilidade e cuidado ao comunicar essas informações a elas.

Inúmeros autores contribuem com informações valiosas para a discussão sobre a importância dos jogos e brinquedos na educação infantil para a promoção das habilidades de escrita e leitura. Friedmann (2014) enfatiza o papel crucial de um ambiente lúdico na construção do conhecimento, sublinhando como as atividades recreativas criam um ambiente ideal para a aprendizagem e a experimentação significativas. Consequentemente, os jogos e os brinquedos desempenham um papel vital na introdução e no reforço das capacidades de escrita e leitura desde tenra idade.

A perspectiva apresentada alinha-se com os conceitos apresentados por Kishimoto (1997), que atribui grande importância ao jogo como um empreendimento culturalmente relevante e profundamente entrelaçado com regras e valores sociais. Kishimoto argumenta que através do envolvimento nos jogos, as crianças não só experimentam diversão, mas também internalizam as normas e ideias que existem nas suas respectivas culturas. Portanto, a incorporação de jogos na educação infantil não só facilita o desenvolvimento de habilidades linguísticas, mas também promove a compreensão do significado da comunicação escrita e falada na sociedade.

A perspectiva de Piaget (1978) contribui para a discussão em curso ao enfatizar a importância do jogo simbólico, o jogo de faz-de-conta, onde a criança recria a realidade utilizando sua imaginação, auxiliando no crescimento cognitivo das crianças. De acordo com Piaget (1978), o envolvimento em atividades lúdicas permite que as crianças representem mentalmente cenários da vida real, experimentem vários papéis e construam narrativas. No que diz respeito à escrita e à leitura, a presença dos jogos simbólicos fica evidente nas brincadeiras de faz-de-

conta, pois as crianças assumem diferentes personagens e criam histórias, potencializando assim sua capacidade de compreensão e criação de textos.

Em contrapartida, Vygotsky (2007) atribui grande importância ao impacto da interação social e da mediação cultural no processo de aprendizagem. De acordo com Vygotsky (2007), o envolvimento em atividades lúdicas serve não apenas como uma ferramenta para o crescimento pessoal, mas também como uma oportunidade para a construção colaborativa de conhecimento entre pares e com adultos que possuem maior experiência. Por meio da brincadeira, as crianças não só melhoram as suas capacidades de escrita e leitura, mas também trocam conhecimentos, táticas e interpretações, expandindo assim o seu repertório linguístico e cultural.

Investigando o papel dos jogos, brinquedos e brincadeiras na educação inicial da escrita e da leitura, é crucial explorar a interação entre as ideias apresentadas por Friedmann, Kishimoto, Piaget e Vygotsky. Esses estudiosos apresentam uma perspectiva holística e coesa sobre como as atividades lúdicas contribuem para o crescimento e desenvolvimento das crianças, oferecendo fundamentos teóricos valiosos para que os educadores promovam a alfabetização desde cedo.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância da brincadeira no desenvolvimento das crianças foi examinada neste estudo, destacando especificamente o impacto dos jogos, para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, os brinquedos e atividades lúdicas na promoção de habilidades e capacidades motoras, de socialização, interação, desenvolvimento físico motor, emocional, entre muitos outros, na educação infantil. Através da nossa análise, confirmamos o papel substancial que estas atividades desempenham na promoção do desenvolvimento holístico das crianças, abrangendo tanto a proficiência linguística como o crescimento socioemocional.

Independentemente de sua condição física, econômica ou social, a criança pode brincar em qualquer ambiente, adaptado as condições físicas, com os objetos à sua disposição. As crianças alocam espaços e os ressignificam, criando novos jogos, brinquedos, e até inventando métodos diferentes dos recomendados pelos adultos. Para além das possibilidades do brincar livre, é preciso que tenhamos

políticas públicas que incentivem o respeito e a garantia de que toda criança em sua infância brinque.

Ser criança significa explorar a vida e descobrir o mundo da maneira mais gratificante. Seja por meio de jogos ou brincadeiras a criança é capaz de conhecer o mundo em que está inserida. A criança não tem receio de explorar o desconhecido; ela é capaz de superar desafios e representar a sinceridade, e principalmente diversão como risos sem motivos. No ato de brincar a criança está se comunicando, com gestos, desenhos expressões faciais, ligada a todos os seus sentimentos.

Ao longo da história da humanidade, é evidente que os aspectos lúdicos estiveram presentes em diferentes culturas desde a antiguidade, indicando que a ludicidade é uma característica inerente ao ser humano, independentemente da sua origem. Sem dúvida, as formas de entretenimento evoluíram ao longo do tempo, como é o caso de todos os empreendimentos humanos, sendo influenciadas pelos indivíduos e moldadas pela época e pela sociedade específicas em que existem.

Seja por meio de atividades estruturadas ou de momentos de brincadeiras não estruturadas, jogos, brinquedos e brincadeiras oferecem uma ampla gama de oportunidades valiosas para a exploração e aprimoramento das habilidades de escrita e leitura. Ao participar de atividades divertidas, como quebra-cabeças de letras e jogos de memória de palavras, as crianças podem se familiarizar com o alfabeto e a composição de palavras de uma maneira divertida e lúdica. Além disso, a narração de histórias, a dramatização e os jogos simbólicos criam um ambiente estimulante que promove o crescimento da linguagem oral e a compreensão das narrativas, ambos cruciais para o desenvolvimento da leitura.

O processo de desenvolvimento depende fortemente da interação social, pois permite que as crianças troquem conhecimentos, aprofundem novos conceitos e aprimorem as suas capacidades de comunicação e colaboração. O envolvimento em brincadeiras em grupo os prepara com habilidades para navegar na negociação de regras, na resolução de conflitos e no estabelecimento de conexões interpessoais saudáveis. Essas habilidades não são apenas cruciais para o avanço da leitura e da escrita, mas também para o sucesso na sociedade.

Ao reconhecer a importância da brincadeira no âmbito da educação, torna-se evidente que os jogos, brinquedos e atividades na educação infantil servem a um propósito que vai além do mero entretenimento. Estas ferramentas possuem imenso

valor pedagógico, pois têm grande impacto no crescimento cognitivo, linguístico, social e emocional das crianças. Ao abraçar a importância da brincadeira, temos a capacidade de construir ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, inclusivos e bem-sucedidos que atendam às necessidades e o potencial únicos de cada criança à medida que embarcam na sua busca de conhecimento e desenvolvimento pessoal.

## 6. REFERÊNCIAS

ANDRADE, L. B. P. **Educação Infantil: discurso, legislação e prática institucionais/** Lucimary Bernabé Pedrosa de Andrade. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

APOLLINÁRIO, F. Dicionário de metodologia científica: **um guia para a Produção do Conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

FARIA, A. L. G.; FINCO, D. **Sociologia da infância no Brasil**. Campinas: Autores Associados, 2011.

FREITAS, M. C. **História social da infância no Brasil**. 9.Ed. São Paulo: Cortez, 2016.

FRIEDMANN, A. **Linguagens e culturas infantis**. São Paulo: Cortez, 2014.

FRIEDMANN, A. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

GONSALVES, E. P. Iniciação à pesquisa científica. 3. ed. Campinas: Alínea, 2003.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, e brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

OLIVEIRA, V. B. **O brincar de 0 a 6 anos**. 3ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

ORNELAS, M. **O Lúdico na Educação: mais que um jogo de palavras**. Brasília, s. d. Mimeo, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. **Cinco Estudos de Educação moral** / Jean Piaget et al; organizador Lino de Macedo. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1996 – (Coleção psicologia e educação).

PIAJET, J. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1992.

SANTOS, S. C. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem**. 2010.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. Tradução de Neto, J.C. e colab. 7.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

BROUGÈRE, G. Que possibilidades tem a brincadeira? In: BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.